

О.В. СЕРГЕЕВА, Н.А. МИЗИРЯК

ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ФАНТАЗИИ В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ КИНО

Ольга Вячеславовна Сергеева,

Санкт-Петербургский государственный университет,
факультет социологии,
кафедра социологии культуры и коммуникации,
доцент
Смольного ул., д. 1/3, Санкт-Петербург, 191124, Россия

Социологический институт РАН –
филиал Федерального научно-исследовательского
социологического центра Российской академии наук,
сектор социоурбанистики,
ведущий научный сотрудник
7-я Красноармейская ул., д. 25/14,
Санкт-Петербург, 190005, Россия

доктор социологических наук, доцент
ORCID 0000-0002-8093-609X; SPIN 6393-1565
o.v.sergeeva@spbu.ru

Надежда Андреевна Мизиряк,

Санкт-Петербургский государственный университет,
факультет социологии,
кафедра социологии культуры и коммуникации,
ассистент
Смольного ул., д. 1/3, Санкт-Петербург, 191124, Россия

кандидат социологических наук
ORCID 0000-0002-7809-3409; SPIN 8118-5048
n.zinovieva@spbu.ru

Реферат. Фантастические киномиры дают зрителю новый опыт понимания и проживания пространства — совмещения разных локаций, установления и преодоления границ, переходов в захватывающую иную реальность. В статье рассматриваются пространственные паттерны, создающие арены действия героев в российских фильмах и сериалах фантастически-мистического содержания, снятых в 2020-е годы. Аналитика миростроительства в фантастике связана с философскими идеями о возможных мирах и наиболее

представлена обсуждением фантастической литературы, тогда как кинофантастика и изображаемые в ней пространства ждут исследовательского внимания. Авторы разбирают пространственные паттерны в фантастическом кино как отражение актуальных социальных конфликтов/разделений и солидарностей/сближений; размышляют, каким образом в пространственных конфигурациях кодируется беспрецедентное посредничество современных технологий и нормализуются футуристические пространственные практики. В центре внимания — повторяющиеся из фильма в фильм акценты на проницаемости, гибридности и туннелированности пространства, на фантасмагории неотпускающих мест. Российский кинематограф откликается на онтологическую философскую повесть, визуализируя проницаемость границ и присутствие человека и других существ. Анализ показывает, что значительную сюжетную нагрузку несут порталы и дороги, связывающие сон и явь, советскую и современную Москву, кибердеревню на Марсе и другие планеты Солнечной системы. Движение героев в экстраординарном пространстве воспроизводит архетипическое испытание дорогой и дает возможность обсудить социальные и мировоззренческие вопросы, актуальные для российского настоящего. Особое внимание уделяется паттерну неотпускающего пространства, концентрирующего боязнь замкнутости, характерной для сложившейся культуры мобильности. Фантастика в кино погружает зрителей в миры, населенные необычными существами, заполненные артефактами, инфраструктурой, часто через сюжетное напряжение, пугающие намеки, визуальные эффекты привлекает внимание к значимым проблемам и вызовам, включая в дискуссию об образах будущего.

Ключевые слова: искусствоведение, экранное искусство, российское кино, фантастика, пространство, образ, порталы, дорога, гетеротопия.

Для цитирования: Сергеева О.В., Мизирик Н.А. Пространственные фантазии в современном российском кино // Обсерватория культуры. 2024. Т. 21, № 5. С. 492–501. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-492-501.

Диегетический мир и его переживание включены в опыт современного зрителя. В этом опыте жанр фантастики (в широкой трактовке сюда относятся научная фантастика, фэнтези, утопия/антиутопия, мистика, ужасы) имеет особое значение, поскольку в фильмах с фантастическими сюжетами создание такого мира — одна из главных задач. Мир и его пространственные особенности являются не просто средой для взаимоотношений персонажей — часто это структура, организующая сюжет.

На наш взгляд, имеет смысл обратить внимание на фильмы и сериалы фантастического содержания, созданные российскими кинематографистами в течение последних лет, чтобы обсудить пространственный аспект показанных зрителю историй. Кинорепрезентация мест, границ, пространственных практик представляется важным предметом в связи со всеми событиями конца второго — начала третьего десятилетий XXI в., когда вопрос территории, зонирования, изоляции для многих стран (России в том числе) максимально актуализирован. Пространственный поворот в социальных и гуманитарных науках утвердил идею территориальной воплощенности изменений, которые происходят в жизни людей и коллективов, а также, что немаловажно для анализа кино, снабдил нас «лефевровским» тезисом об искусстве «как коде пространств репрезентации» [1, с. 47]. То есть в кинопроизведениях есть своя пространственность, где особым способом закодированы и выражены человеческие чаяния по поводу среды обитания, идеалы, страхи и стереотипы.

ТРАДИЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ ВЫМЫШЛЕННЫХ МИРОВ

Возможности фантастических произведений представлять миры и предлагать аудитории ощутить себя «там, на неведомых дорожках...» не лишены исследовательского внимания. Основой изучения миров в фантастике являются работы теоретиков литературы, например У. Эко [2; 3], Л. Долежел [4], Т. Павела [5], М.-Л. Райан [6], посвященные вымышленным мирам художественных произведений. Идеи этих авторов находятся в контексте размышлений аналитической философии о возможных мирах. В модальной логике

возможные миры — это формальные конструкции, свободные недифференцированные множества, не имеющие никакой структуры, в то время как в разного рода повествованиях возможные миры имеют субстанциальную природу, они описываются, снабжаются подробностями, и в качестве продуктов мыслительной деятельности их можно назвать вымышленными. У. Эко пишет о том, что любое произведение, даже самое реалистическое, изображает возможный мир, поскольку представляет совокупность индивидуумов и последовательность состояний мира, не соответствующих нашему повседневному опыту [3, р. 1257]. Вымышленные миры являются культурными конструктами, имеющими семиотическую и текстовую природу. Интересующие нас пространственные фантазии выступают в данном случае одной из характеристик вымышленных миров, в которых наряду с удивляющим ландшафтом могут быть еще иные формы жизни, шкалы времени и т. п.

Значительное число аналитических работ, посвященных миростроению в фантастике, сосредоточено на повествовательных приемах, которые дают аудитории «опыт инаковости». В статье У. Эко «Научная фантастика и искусство предсказания» разбираются четыре способа построения миров, структурно отличных от реального [3]. Первый способ приводит к созданию аллотопии, т. е. принципиально отличной от реальности среды, где действуют волшебники и феи; второй способ воплощается в утопиях или моделях желаемого идеального мира; в третьем случае, названном ухрония, мир основан на условии «что, если...» и предполагает развитие фактора, который в реальности не воплотился; четвертый мир — метатопия/метахрония — получается при экстраполяции текущих тенденций на будущую фазу реального мира.

Постройка вымышленных миров происходит через творческую реконструкцию свойств действительного. Это значит, что при наложении вымышленного мира на окружающую реальность обнаруживаются значительные либо незначительные отличия. Вымышленные миры являются неполными, как написал исследователь литературы Л. Долежел: художественные тексты создают неполные маленькие миры, так как автор не описывает абсолютно все детали мира [7, р. 233]. Однако миры в кино и их пространственные особенности визуализируются, т. е. задача показа чего-либо в мельчайших различимых деталях вполне решается в сравнении с вербальной репрезентацией. Не занимаясь специально фантастикой, но работая с мирами художественной литературы, Долежел проводит различие между логически возможными и физически (или естественно) возможными мирами. В физически возможных мирах нет ничего, что бы нарушало алетические условия актуального мира [4, р. 121]. Наоборот, вымышленные миры, на-

рушающие физические законы реального мира, являются мирами сверхъестественными, сказочными и физически невозможными.

Литературовед и критик М.-Л. Райан, включившись в дискуссию об отношениях между семантическими областями вымышленных миров и реальностью, предложила шкалу для их сравнения. Чтобы понять, насколько близки вымышленная и актуальная реальность, следует отметить: идентичны ли свойства объектов, вещей и оборудования (есть общие объекты, имеющие одинаковые свойства, например планеты Солнечной системы); есть ли совместимость вещей и оборудования (в вымышленном мире используются вещи реального мира, но также и некоторые «свои», не существующие в актуальной реальности); наблюдается ли совместимость физических законов; совпадают ли системы классификации (например, растений и животных); есть ли хронологическая совместимость (вымышленный мир не старше актуальной реальности, его настоящее не является последующим этапом по отношению к настоящему нашего мира) [6, р. 32–33].

Особая роль территории, природного и физического окружения в фантастике была отмечена Т.А. Чернышевой, одной из первых отечественных исследовательниц этого жанра. В статье, вышедшей в 1969 г., Т.А. Чернышева размышляла о том, что под воздействием русского реалистического романа «среда» была сведена к социальным условиям вокруг героя и только во второй половине XX в., преимущественно благодаря фантастике, среда акцентирует присутствие в произведениях технологий и природы [8]. По ее мнению, в фантастике становится ощутимым философский поворот, благодаря которому осмысляются этические вызовы искусственной технологической среды или интерпретируются пространство, время, бесконечность и по-другому организованные формы жизни.

Что такое «пространство» в киноповествовании? На самом базовом уровне это среда, в которой живут персонажи. Пространство характеризуется: границами, отделяющими его позиционно от других пространств; предметами, которые оно содержит; условиями жизни, которые оно обеспечивает; временным измерением, с которым оно связано. Кроме того, кинокадр, как фрейм, выделяет некоторую обстановку или сцену действия, которая в отношении всех сцен сюжета может быть «обрамлена» другими пространствами.

Литературоведческий опыт в исследовании пространственных свойств повествований [9, р. 552] помогает и применительно к кино обнаружить видимые зрителем разграничения: максимально и минимально детализированные зоны, основное место действия и фоновые пространства, пространства открытые и закрытые, доступные и недоступные (для героев); близкие и удаленные, статические и дина-

мические и т. д. Наконец, можно выделить типы пространственной организации внутри изображаемых миров: кинотексты, содержащие смежные подпространства, где персонажи свободно перемещаются из одного пространства в другое; истории с прерывистыми, онтологически различными пространствами, переход между которыми бывает только в исключительных обстоятельствах (например, перемещение в волшебную страну зазеркалья).

Территориальный аспект кинофантастики наиболее проработан в отношении города как у отечественных авторов, разобравших примеры трансляции идей через урбанистические пейзажи [10; 11], обсудивших архитектурный и звуковой ландшафты [12; 13], так и у зарубежных исследователей, наметивших общие тенденции в урбанистической кинофантастике и архитектуре на экране [14; 15], написавших о городе как акторе и персонаже научно-фантастических фильмов [16].

Наше исследование сосредоточено на фантастической геометрии в новых фильмах без привязки к какому-либо виду местности. Обращаясь к недавно снятым российским фильмам и сериалам с фантастическими сюжетами, мы, во-первых, хотели рассмотреть случаи совмещения пространств и переходы из одного в другое, что актуально для нашего реального мира воплощенной гибридности и симультанности; во-вторых, мы обратились к символике дороги и случаям неотпускающего пространства, концентрирующего боязнь замкнутости. Нацеленность на дискуссию о повторяющихся пространственных фантазиях обусловила набор проанализированных нами фильмов и сериалов: это произведения, где акцентированы проницаемость и гибридность, порталы, неотпускающие места.

Мы занимаемся вымышленными пространствами, чтобы исследовать, как с помощью построения фантастических киномиров моделируются наши реальные конфликты, изображаемые через разделения, а наша солидарность — через приближения; как в пространственных конфигурациях кодируется беспрецедентное посредничество современных технологий, как нормализуются пока еще потенциально возможные, но в будущем вполне воплощаемые пространственные практики.

СОВМЕЩЕНИЯ, ПЕРЕСЕЧЕНИЯ, ВТОРЖЕНИЯ

Современная среда обитания человека представляет собой гибридное пространство, или объединение физического и цифрового, созданное постоянными сетевыми связями между людьми, местами и мобильными технологиями.

Подключение к Интернету позволяет пользователям одновременно ощущать себя и действовать в разных локусах, которые проницаемы, достигаемы, разделяемы и дополняемы. Такая открытость местонахождения наших современников для появления там всего и сразу (от видеозвонка начальника до покмона) способствует продуцированию сюжетов о пересечении фантастического и обычного миров. Образ проницаемого пространства, открытого для разнообразных вторжений, аллегорически воссоздан в киномирах таких российских сериалов, как «Волшебный участок» (2023) и «Сергий против нечисти» (2022–2024). Эти сериалы привлекают внимание именно разрывом дихотомии двоемирия, пересекая всё и всех, делая сверхъестественное естественным.

Бинарность в отношении к пространству руководит человеческой ориентацией: в культуре оседлости весь мир распадается на пространство «внутри» и пространство «снаружи». Делится космология — на освященное богом/богами пространство и хаос; размечается окружающий мир — культурный и природный; определяются люди — на своих и чужих. В недавно снятом российском кино наряду с привычными для фантастики переходами между параллельными мирами, как в сериалах «То́пи» (2021), «Территория» (2020–2023), изображаются пространственные гибриды с пестрыми сетями из «Яги-и-участкового». «Свое» и «иное» могут существовать параллельно как онтологически различные пространства, но могут пересекаться и взаимопроникать, что дает разные эффекты.

Сложнее всего приходится тем героям, для которых пространство «чужого» голографически накладывается на «свое», обнажая неведомую, не замечаемую ранее изнанку, «темную экологию» [17]. Дом как контролируемое человеком место является центром понятного мира, он форматирует восприятие среды, настраивая на то, что это и есть истинная сущность окружающей реальности. Прорыв в знакомое, обжитое пространство элементов чужого трансформирует дом, наводит ужас. Философ Д. Тригг, исследующий вопросы не человеческой феноменологии, разрабатывает понятие топофобии [18] и начинает с фобий, разворачивающихся дома и из дома. Топофобия проявляется, когда в устойчивой обстановке начинает проступать что-то «не-домашнее» и это делает ситуацию жуткой, ставя под сомнение природу обычных предметов, характеры близких людей и верность разделения между своим и чужим. Утрата «дома», гармоничной исходной точки-основания, влечет утрату контроля над собственным телом, размывание границ между сновидческой и объективной реальностью, утверждает П.А. Ханова [19, с. 81]. Д. Хамис сравнивает проникновение чужого в привычное с нарушением принципа всестороннего определения И. Кан-

та, согласно которому все определяется полностью и как часть целого, — если нарушается одно звено в этой цепочке определения, если есть хоть что-то совсем не поддающееся определению, то недоопределенным становится всё. Совокупность определения рушится, остаются только потерянности и ужас [20, с. 140].

В названных российских сериалах стихия фантастического входит в знакомое и понятное пространство через внедрение невероятных существ и предметов. Эти существа могут воздействовать на физические законы повседневного мира — дышать огнем и сжигать, управлять водой, замораживать, трансформировать свое тело (оборотни, аниморфы) и пр. Волшебные предметы нарушают физические законы (скатерть-самобранка создает еду, гусли-самогуды воздействуют на сознание и память, сапоги-скороходы ускоряют движение и т. д.). Фантастические существа, перебравшиеся в современный город, пытаются приспособиться к нему и новым технологиям. Так, Баба-яга («Волшебный участок») живет в квартире с русской печью и зарабатывает через Интернет, а у вампира, прилетевшего в Россию из Северной Америки, наблюдается джетлаг, и он активен по времени Нью-Йорка («Сергий против нечисти»).

Восприятие героями — обычными людьми пространства, открытого для всяческих вторжений, происходит двумя путями. Горожане, находящиеся изначально в своем комфортном месте-городе, справляются с первоначальным шоком, «опривычивают» гибридное пространство, учатся сосуществовать с «темным городом», контролировать «нарушителей», помогать «законопослушным» пришельцам (например, дочь Бабы-яги работает в одном коллективе с полицейскими того самого волшебного участка, который занимается «иномирьем»). Герои, попадающие в отдаленные места, затерянные деревни, где есть переходы в параллельную реальность («Территория», «То́пи»), воспринимают существующую там «темную экологию» с ужасом, пытаются держаться за опоры привычного мира и не желают принимать иные условия.

Версия пространственной гибридизации создана в сериале «Король и Шут» (2023). Мы видим, как развивается противостояние героя М. Горшенева и жуткого «вторженца» из другого мира — Шута. Включение в новую для героев реальность чужого пространства происходит постепенно и связывается с неизбежностью принятия, невозможностью «отменить» изменившийся мир или выбраться из него. Несмотря на то что зрители до последних кадров не знают, реален ли Шут или является персонализированным бредом рок-кумира, его воздействие на М. Горшенева имеет реальные последствия, приводящие главного героя к саморазрушительным попыткам избавиться от Шута, а в дальней-

шем к смерти. В сериале «Король и Шут» фантастическое пространство иного мира создается на основе мифологии из песен одноименной группы. Мрачный мир существует параллельно с нашим повседневным и постоянно воздействует на него: с одной стороны, он служит источником вдохновения для А. Князева, создания им стихов, песен и рисунков, а с другой — он является нишей сил зла (воплотившихся в Шуте), которые проникают в наш мир и постепенно ломают жизнь М. Горшенева. Сюжет сериала выстроен таким образом, что события базового мира перекликаются с событиями и локациями в мире фантазий. Так, наркотический дурман и разрушительные отношения М. Горшенева связываются с попаданием Горшка в сети жилища Королевы мух. Хронологическая синхронность миров превращается в последней серии, когда портал между мирами соединяет конец истории в мире фэнтези и начало истории в реальном мире. Анализируя такое пространственно-временное соотношение, можем видеть актуализацию созидательного (вдохновение) и разрушительного (страхи, галлюцинации) воздействия виртуальных пространств и вымышленных миров на повседневную жизнь.

Вторжение иного мира способно не только отменять свойства реального, заполняя собой сложившуюся до этого арену жизни героев, — сегодня в кинематографе складываются коды репрезентации гибридного пространства, где возможна встреча с чем-то и кем-то, бывшим за гранью, которая стала чрезвычайно проницаемой.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ТОННЕЛИ (ПЕРЕХОДЫ)

Фантастическая природа мира может открываться зрителю несколькими способами. В исследовании П. Бертетти приведены некоторые способы перехода в фантастический режим: действие с самого начала происходит в вымышленном мире, но эта разница не сразу понятна зрителю из-за постепенного раскрытия фантастической идеи; вымышленный мир сразу обозначен для зрителя благодаря вводным пояснениям о месте и времени развития истории; зритель наблюдает актуальный мир, где происходит нечто, преобразующее его в вымышленный (например, распространяется неведомый вирус, приземляется инопланетный корабль, открывается переход между параллельными мирами) [21, р. 55–56]. Следовательно, необычное может накапливаться и проявляться постепенно, а может через шок заставлять героев действовать в иной реальности. Важным пространственным элементом, соединяющим онтологически различные пространства, является тоннель (портал) для перехода.

Акцентируя логику «темной экологии», П.А. Ханова замечает, что топофобия предлагает концептуальный сдвиг, способный стать калиткой, пустить исследователя в параллельное пространство городского «задверья» [19, с. 78]. Она анализирует город, взятый вместе с его «темной стороной», как дырчатое, пористое пространство, в котором есть червоточины-переходы, и через них героя затягивает в иное пространство. Концепция пористого пространства в полной мере реализована в сериальных мирах «Территории» и «Топей». Места, которые обычно называются «глубинка», представлены здесь максимально насыщенными самыми разными порталами, пропускающими в другие миры. В этих двух историях осуществлен принцип постепенного раскрытия загадочности окружения, и первый переход от обычного мира к фантастическому совершается в ходе вполне возможных поездок в архангельскую деревню («Топи») и по Пермскому краю («Территория»). Но, покинув мегаполисы, герои попадают в «темные экосистемы», где каждый из объектов может инициировать шаг в запределье.

Показанные в этих сериалах «темные экосистемы» визуализируют присутствие рядом с миром живых мира мертвых и мосты между ними. Необъяснимость происходящего в деревне Топи может трактоваться как переход героев в потусторонний мир в результате автомобильной аварии. Герои погибают, однако продолжают думать, что выжили; сопровождающий их водитель — символический перевозчик в мир мертвых, существо, обладающее сверхъестественными способностями. Он утверждает, что может не только впускать в это пространство, но и выпускать из него, однако в последних кадрах сериала мы видим, что единственная беглянка едет в поезде, движущемся по кругу, следовательно, портала назад не существует. Кроме того, и в «Топях», и в «Территории» есть собственные локальные гетеротопии — деревенские дома, где живут колдуны, а в «Топях» мистика места усилена полуразрушенным монастырем, дающим вход в еще одно отличное от окружающей местности пространство. В сериале «Территория» мы встречаем портал-колодец. Колодец, проникающий в глубь земли, в сказках и народных поверьях выступает как сакральный локус [22], позволяющий попадать в иное пространство. Колодец — хранилище ключевой воды, которая ассоциируется с истиной, а также с памятью и прошлым. Взгляд в колодец позволяет главному герою узнать прошедшие события, понять истинное положение вещей.

Значительна роль порталов и переходов в фильме «Кома» (2020). Первым и главным становится переход героев в состояние комы в результате трагических причин (например, автомобильных аварий) или с помощью медикаментов (медицинская кома). Параллельное, сновидческое пространство

в фильме существует как метавселенная, созданная совокупностью воспоминаний людей, находящихся в коме. Воспоминания фрагментарны, подвержены распаду, что представлено обрывками улиц, висящими во мраке неизвестного, буквально *terra incognita*, о которой никто из впавших в кому не помнит. Сгустки пережитого образуют большие и малые острова с собственной гравитацией и углом наклона, некоторые соединены, как говорят герои, «норами». «Норы», связывающие далекие друг от друга пространства, создаются благодаря совпадению фрагментов памяти находящихся в коме людей. Например, один и тот же автобус помнят разные люди, но по-своему, поэтому зайдя на заднюю площадку такого автобуса, можно выйти с передней совсем в другом месте. Сталкеры, живущие в мире комы, специально ищут «норы», чтобы очутиться в безопасных местах, защищенных от проникновения враждебных существ-теней. Сновидческое пространство комы включает знаменитые точки на карте реального мира (монумент «Родина-мать», Биг Бэн и пр.), а также рядовую городскую застройку, промышленные объекты, инженерную инфраструктуру.

Переход в пространство коматозного сна и сна вообще находится внутри человека. В кому невозможно заманить, как в таинственный лес. Для погружения в кому, даже добровольного, требуется, можно так сказать, внешнее управление телом. И поэтому тема портала через тело к иллюзиям сознания в российском фильме звучит как эхо «Матрицы». Антигерой «Комы», как и разумные машины в легендарном боевике, задействует онейросферу для подчинения людей. Тем более что онейросфере, в понимании Ю.М. Лотмана, свойственно быть «резервом семиотической неопределенности, пространством, которое еще надлежит заполнить смыслами» [23, с. 126]. Получается, что борьба за портал в сновидения очень актуальна.

Не мифологический, а типичный для научной фантастики портал инициирует события в сериале «Гости из прошлого» (2020–2022). Портал, объединивший советскую Москву и Москву XXI в., открылся благодаря созданной одним из героев машине времени. Машина ломается, портал остается открытым, в результате часть квартиры XXI в. совмещается с частью этой же квартиры, какой она была в 1980-е годы. Жильцы советской квартиры и жильцы современной могут свободно перемещаться внутри квартиры-«кентавра», могут даже выходить в два разных подъезда — либо на улицы Москвы настоящего, либо — прошлого. Любопытно, что только портал и машина времени являются двумя фантастическими элементами сериала. В остальном же все изображено вполне реалистично, более того, в сериал включены документальные кадры Москвы 1980-х годов. Сериальный мир «Го-

стей из прошлого» продолжает тему ностальгии по советскому, хотя возможно, что для какой-то части аудитории некоторые явления показанной советской реальности обладают деконструирующим смыслом (товарный дефицит и практика покупки вещей у фарцовщиков, незамысловатость технологий и быта). Исследователи ностальгии отмечают такую ее характеристику, как ощущение невозвратимости места-времени [24, с. 210], но фантастическое пространство с порталом, объединившим «две Москвы», позволяет контрастно переживать вместе с героями городской опыт тогда и сейчас.

ДОРОГА

Дорога и движение к цели часто являются организующими принципами, на которых строится фантастический сюжет. За раздвигаемые горизонты фантастические повествования были названы Ж. Мельесом «необычайными путешествиями» (*voyages extraordinaires*) [цит. по: 25, с. 21–22]. Сюжет с дорогой и возвращением домой, к истокам, к «золотому веку», мы можем сопоставить с выявленным М. Элиаде мифом о вечном возвращении [26], заново интерпретированным в сериале «Кибердеревня» (2023). Космическая одиссея главных героев сериала нацелена на возвращение. Причем один из героев (Николай) хотел бы вернуться в безопасное пространство марсианского дома, в кибердеревню, а другой (Барагозин) — в свое тело, являющееся в символическом смысле родным домом для сознания, временно перемещенного в оболочку робота.

Испытание, промежуточное звено жизни, элемент организации пространства [27, с. 30] — такое аксиологическое наполнение образа дороги используется авторами «Кибердеревни» для обсуждения социальных и мировоззренческих вопросов, актуальных для российского настоящего. Взаимодействие человека с искусственным интеллектом, проблемы неравенства, издержки бюрократизации, экстрактивизм — все эти мотивы включены в содержание дорожных странствий Николая, покинувшего свой «домик в деревне» на Марсе, и робота, внутри которого действует самость олигарха Барагозина.

Дорожное пространство «Кибердеревни», охватывающее планеты Солнечной системы, привлекательно для зрителя как построенный сериальный мир с массой футуристических деталей. Наблюдение удивительных подробностей мира, по-другому недоступного, соблазняет зрителя и является фактором успеха сериала [28, с. 78]. Удивительные для нас артефакты старательно вплетаются в повседневность героев: техноберезки в деревне на Марсе, дроны в роли почтовых голубей, роботы-помощни-

ки в уютных вязаных свитерах, киберсобаки на поводках, хозяйственная сумка-тележка со свойствами реактивного скейта и т. д.

Особый интерес представляют различные средства передвижения, делающие это путешествие возможным. В песках Марса героев перевозит УАЗ-«буханка» на ракетной тяге, обладающий искусственным интеллектом. Межпланетные перелеты осуществляются на индивидуальных ракетных модулях, а также на киберпоезде со знакомыми отечественному зрителю плакатными вагонами и проводницей в красном берете. Е.А. Мальцева замечает, что образ поезда в художественной культуре несет в себе смыслы модернистского наследия, советскую символику индустриального прорыва, а также более современную метафору «дома на колесах» [29]. Межпланетный поезд в сериале «Кибердеревня» сочетает в себе форму техногенного «киберчуда» и уютного внутреннего пространства со знакомыми практиками — раздачей постельного белья, песнями под гитару, карточными играми и разговорами со случайными попутчиками.

МЕСТО, КОТОРОЕ НЕ ДАЕТ УЙТИ

Пространство произведения, особенно фантастического, не просто создает фон, оно организует сюжет, инициирует взаимодействие персонажей, устанавливает правила. Ограничения пространства не так-то просто преодолеть, более того, попытки героев вырваться из удерживающего пространства являются действиями, организующими фабулу. С.Н. Зенкин, анализируя эффекты фантастики в кино, оценивает устройство пространства в таком кино как конструкцию чудовищного лабиринтообразного тела [30, с. 59]. То есть чудовищем становится пространство (согласно С.Н. Зенкину, визуальные эффекты и аттракционность делают современную фантастику таковой).

Безыскусный в плане визуальных эффектов российский фильм «Москвы не бывает» (2020) показывает агрессивность насильственно проведенных границ, воздействующих на человека. Действие фильма начинается в маленьком городе Улетное, но череда событий открывает зрителям иную природу этого места. Из Улетного нет и не может быть выхода, поскольку городок представляет собой резервуар космического корабля, летящего к новой планете, пригодной для жизни землян. Стремящиеся вырваться из Улетного натываются на стену, подобную декорациям «шоу Трумана», и неуютное пространство старых пятиэтажек оказывается единственно возможным «человеческим» местом в окружающем космосе. Так

одно и то же пространство перекодируется: повседневный мир провинции предстает фантастическим звездолетом. Становится понятной странная фраза, сказанная в настоящем времени, — «Москвы не бывает». Такая инверсия, переопределение базовой реальности, пусть и в кино, рождает опасения относительно правдоподобности своего жизненного пространства.

Городок Улетное герметичен, но чаще фантастическое кино показывает нам миры, куда попасть можно, а выйти нельзя. В нескольких проанализированных сериалах встречается локация мира мертвых, не отпускающая героев. Боязнь глубинки, живущей по своим законам, где может происходить любая жуть, используется для фантазмагорического соединения образа малонаселенных мест с неотпускающим миром мертвых. И это часто встречающийся мотив в фильмах ужасов: пространство образует в глубинке анклав параллельного мира, гетеротопию, где жизнь течет иначе.

СОЦИАЛЬНЫЙ СМЫСЛ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПАТТЕРНОВ КИНОФАНТАСТИКИ

Фантастические пространства вымышленных киномиров не только являются увлекательным зрелищем, но и обладают характеристиками проекций нашей актуальной реальности. В начале 2020-х гг. вышли российские фантастические фильмы и сериалы с повторяющимися пространственными паттернами.

♦ Гибридное пространство, пронизанное влиянием разнородных субъектов, появляющихся и действующих наряду с человеком, может быть фрагментированным, разделенным на два и более миров, из которых один условно «наш», узнаваемый, а другие — миры с иной таксономией, физическими свойствами, временем, особым инвентарем и жителями.

♦ Порталы связывают разные реальности — от мистической, сновидческой до «ностальгической» Москвы 1980-х годов. Образы порталов в фильмах могут базироваться на мифологических и фольклорных сюжетах («Территория», «Топи», «Волшебный участок», «Король и Шут»), с ними создаются истории, они осуществляют физический («Москвы не бывает»), темпоральный («Территория», «Гости из прошлого») или когнитивный («Кома») переходы между пространствами. Порталы не отделимы от границ, сдерживающих пространство от перемешивания, нарушения физических законов. Некоторые порталы могут быть «двусторонними» и позволяют осуществлять мно-

жество переходов, другие дают «билет в один конец».

♦ Испытания дорогой остаются даже в космическом ландшафте лучшей проверкой себя и других. Дорога в представленных фильмах и сериалах показывает многообразие и изменчивость социального мира, которые можно заметить лишь покинув комфортное пространство дома. Дорога имеет свою топологию: может быть линейной и приводить героев от начала пути к новой точке; может быть циклической, когда герои возвращаются домой; или может быть похожей на ленту Мёбиуса, две стороны которой представляют собой два разных мира с незаметным переходом из одного в другой.

♦ Неотпускающее пространство вскрывает социальные страхи перед агрессивностью насильственных границ, опасения перед замкнутостью глубинки, где могут действовать непонятные силы. Образ такого места пробуждает также экзистенциальные эмоции в отношении мира посмертия, откуда нет возврата.

В рассматриваемых фильмах и сериалах в полной мере разворачивается иная реальность со своей мистикой, «темной экологией», но также и с технологическими прорывами через барьеры времени и космоса, что расширяет представление зрителей об их повседневном мире, показывает образы будущего, заставляет задуматься над рисками и открытиями в собственном жизненном пространстве.

Список источников

1. *Лефевр А.* Производство пространства. Москва : Strelka Press, 2015. 432 с.
2. *Eco U.* Possible Worlds and Text Pragmatics: Un drame bien parisien // *Versus. Quaderni di Studi Semiotici Milano*. 1978. № 19/20: Semiotica testuale: mondi possibili e narrativa. P. 5–72.
3. *Eco U.* Science Fiction and the Art of Conjecture // *Times Literary Supplement*. 1984. November 2. № 4257. P. 1257–1258.
4. *Dolezel L.* Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds. Baltimore : John Hopkins University Press, 1998. 339 p.
5. *Pavel T.G.* Fictional Worlds. Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1986. 178 p.
6. *Ryan M.-L.* Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory. Bloomington : Indiana University Press, 1991. 304 p.
7. *Dolezel L.* Possible Worlds and Literary Fiction // *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences : Proceedings of Nobel Symposium 65* / ed. by S. Allen. Sture ; Berlin ; New York : De Gruyter, 1989. P. 221–242. DOI: 10.1515/9783110866858.221.
8. *Чернышева Т.А.* Человек и среда в современной научно-фантастической литературе // *Фантастика : сборник*. Москва : Молодая гвардия, 1968. С. 299–320.
9. *Buchholz S., Jahn M.* Space in Narrative // *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* / D. Herman, M. Jahn, M.-L. Ryan. London ; New York : Routledge, 2005. P. 551–555.
10. *Разлогов К.Э.* Образ города в киноискусстве. Между «Метрополисом» и «Матрицей» // *Города мира — мир города : коллективная монография* / гл. редактор В.П. Толстой. Москва : НИИ РАХ, 2009. С. 88–93.
11. *Сальникова Е.В.* Образы цивилизации и города в фильмах Жоржа Мельеса // *Художественная культура*. 2020. № 2. С. 170–201.
12. *Птичникова Г.А., Антюфеева О.А.* Архитектура и город: взгляд через кинематограф // *Социология города*. 2021. № 4. С. 39–51.
13. *Контрерас Кооб А., Бояркина А.В.* Городской звуковой ландшафт в фантастическом кино // *Urbis et Orbis. Микроистория и семиотика города*. 2022. № 1 (2). С. 86–100. DOI: 10.34680/urbis-2022-1(2)-86-100.
14. *Собчак В.* Города на краю времени: урбанистическая кинофантастика / пер. С. Силаковой // *Фантастическое кино. Эпизод первый : сборник статей*. Москва : Новое литературное обозрение, 2006. С. 104–123.
15. *Neumann D.* Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner / ed. by D. Neumann. Munich ; New York : Prestel, 1989. 208 p.
16. *Strick P.* Metropolis Wars: The City as Character in Science Fiction Films // *Omni's Screen Flights : Screen Fantasies : The Future According to Science Fiction Cinema*. Garden City, NY : Dolphin/Doubleday, 1984. P. 43–49.
17. *Morton T.* Dark Ecology : For a Logic of Future Coexistence. New York : Columbia University Press, 2016. 208 p.
18. *Trigg D.* Topophobia: A Phenomenology of Anxiety. London : Bloomsbury Publishing, 2016. 257 p.
19. *Ханова П.А.* Темные города: темная экология и Urban Studies // *Философско-литературный журнал «Логос»*. 2019. Т. 29, № 5 (132). С. 71–86.
20. *Хамис Д.* Исследование ужаса // *Философско-литературный журнал «Логос»*. 2019. Т. 29, № 5 (132). С. 135–150.
21. *Bertetti P.* Building Science-Fiction Worlds // *World Building : Transmedia, Fans, Industries* / ed. by M. Boni. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2017. P. 47–61. DOI: 10.1515/9789048525317-003.
22. *Голубева Е.В.* Колодцы как сакральный пространственный локус // *Молодой ученый*. 2009. № 10. С. 222–225.
23. *Лотман Ю.М.* Сон — семиотическое окно // *Семиосфера : Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров : Статьи. Исследования. Заметки (1968–1992)*. Санкт-Петербург : Искусство-СПБ, 2000. С. 123–126.
24. *Мустайоки А.* Ностальгия по советскому прошлому // *Советское прошлое и культура настоящего : монография* : в 2 т. / отв. ред. Н.А. Купина, О.А. Михайлова. Екатеринбург, 2009. Т. 2. С. 209–219.
25. *Грант Б.К.* «Совершенствование чувств»: разум и визуальное в фантастическом кино // *Фантастическое*

- кино. Эпизод первый : сборник статей. Москва : Новое литературное обозрение, 2006. С. 19–31.
26. *Элиаде М.* Миф о вечном возвращении: архетипы и повторяемость / пер. с фр. Е. Морозовой, Е. Мурашкинцевой ; науч. конс. Я.В. Чеснов. Санкт-Петербург : Алетейя, 1998. 249 с.
27. *Мартишина Н.И.* Аксиология дороги в российской культуре и ее философско-художественная репрезентация // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2020. № 2 (27). С. 28–33. DOI: 10.36809/2309-9380-2020-27-28-33.
28. *Вархотов Т.А.* «Игра престолов»: анатомия и судьба идеального телесериала // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2019. № 4 (22). С. 60–91. DOI: 10.23951/2312-7899-2019-4-60-91.
29. *Мальцева Е.А.* Поезд как метафора в художественной культуре России // Модернизационные процессы в обществе и на железнодорожном транспорте: исторический опыт и современная практика : материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (4 декабря 2014 г.) / Омский государственный университет путей сообщения. Омск, 2014. С. 281–286.
30. *Зенкин С.Н.* Эффект фантастики в кино // Фантастическое кино. Эпизод первый : сборник статей. Москва : Новое литературное обозрение, 2006. С. 50–65.

Spatial Fantasies in Contemporary Russian Cinema

Olga V. Sergeyeva^{1, 2 a},
Nadezhda A. Miziryak^{1 b}

¹ St. Petersburg State University, 1/3 Smolny Str., St. Petersburg, 191124, Russia

² Federal Center of Theoretical and Applied Sociology of the Russian Academy of Sciences, 25/14 7th Krasnoarmeyskaya St., St. Petersburg, 190005, Russia

^a ORCID 0000-0002-8093-609X; SPIN 6393-1565; o.v.sergeeva@spbu.ru

^b ORCID 0000-0002-7809-3409; SPIN 8118-5048; n.zinovieva@spbu.ru

Abstract. *Fantastic film worlds give the viewer a new experience of understanding and living in space – combining different locations, establishing and overcoming boundaries, transitions into a fascinating other reality. This article examines the spatial patterns that create arenas of action for characters in Russian films and series of fantasy-mystical content shot in the 2020s. Analyses of worldbuilding in science fiction are related to philosophical ideas about possible worlds and are most represented by discussions of fantasy literature, whereas film fiction and the spaces it depicts await research attention. The authors dissect spatial patterns in sci-fi cinema as a reflection of current social conflicts/divisions and solidarities/convergences; reflecting on how spatial configurations encode the unprecedented mediation of modern technologies and normalize futuristic spatial practices. The focus is on the recurring film-to-film emphasis on the permeability, hybridity and tunnelling of space, on the phantasmagoria of non-releasing places. Russian cinema responds to an ontological philosophical agenda by visualizing the permeability of boundaries and the co-presence of man and other beings. The analysis shows that the portals and roads linking dream and reali-*

ty, Soviet and modern Moscow, the cyber village on Mars and other planets of the solar system bear a significant plot load. The movement of the characters in an extraordinary space reproduces the archetypal test of the road and provides an opportunity to discuss social and attitudinal issues relevant to the Russian present. Particular attention is paid to the pattern of non-releasing space, which concentrates the fear of isolation characteristic of the established culture of mobility. Science fiction in cinema immerses viewers in worlds inhabited by unusual creatures, filled with artefacts, infrastructure, often through plot tension, frightening hints, visual effects draws attention to significant problems and challenges, including in the discussion of images of the future.

Key words: art history, screen arts, Russian cinema, fiction, space, image, portals, road, heterotopia.

Citation: Sergeyeva O.V., Miziryak N.A. Spatial Fantasies in Contemporary Russian Cinema, *Observatory of Culture*, 2024, vol. 21, no. 5, pp. 492–501. DOI: 10.25281/2072-3156-2024-21-5-492-501.

References

1. Lefebvre H. *The Production of Space*. Moscow, Strelka Press Publ., 2015, 432 p. (in Russ.).
2. Eco U. Possible Worlds and Text Pragmatics: Un Drame Bien Parisien in *Semiotica Testuale: Mondi Possibili e Narratività, Versus. Quaderni di Studi Semiotici Milano*. 1978, no. 19/20, pp. 5–72.
3. Eco U. Science Fiction and the Art of Conjecture, *Times Literary Supplement*. 1984, November 2, no. 4257, pp. 1257–1258.
4. Dolezel L. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, John Hopkins University Press Publ., 1998, 339 p.
5. Pavel T.G. *Fictional Worlds*. Cambridge, Mass., Harvard University Press Publ., 1986, 178 p.
6. Ryan M.-L. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington, Indiana University Press Publ., 1991, 304 p.

7. Dolezel L. Possible Worlds and Literary Fiction, *Possible Words in Humanities, Arts and Sciences: Proceedings of Nobel Symposium 65*. Sture, Berlin, New York, De Gruyter Publ., 1989, pp. 221–242. DOI: 10.1515/9783110866858.221.
8. Chernysheva T.A. Human Being and Environment in Modern Science-Fiction Literature, *Fantastika: sbornik* [Speculative Fiction: Anthology]. Moscow, Molodaya Gvardiya Publ., 1968, pp. 299–320 (in Russ.).
9. Buchholz S., Jahn M. Space in Narrative, *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London, New York, Routledge Publ., 2005, pp. 551–555.
10. Razlogov K.E. The Image of the City in Film Art. Between Metropolis and Matrix, *Goroda mira — mir goroda: kolektivnaya monografiya* [Cities of the World — the World of the City: a collective monograph]. Moscow, NII RAKH Publ., 2009, pp. 88–93 (in Russ.).
11. Salnikova E.V. The Images of Civilization and City in the Films by Georges Méliès, *Khudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies], 2020., no. 2, pp. 170–201 (in Russ.).
12. Ptichnikova G.A., Antyufeeva O.A. Architecture and City: Looking Through Cinema, *Sotsiologiya goroda* [Urban Sociology], 2021, no. 4, pp. 39–51 (in Russ.).
13. Kontreras Koob A., Boyarkina A.V. The Urban Soundscape in Sci-Fi Cinema, *Urbis et Orbis. Mikroistoriya i semiotika goroda* [Urbis et Orbis. Microhistory and Semiotics of the City], 2022, no. 1 (2), pp. 86–100. DOI: 10.34680/urbis-2022-1(2)-86-100 (in Russ.).
14. Sobchak V. Cities on the Edge of Time: The Urban Science Fiction Film, *Fantasticheskoe kino. Ehpizod pervyi: sbornik statei* [Fantastic Cinema. Episode One: collected articles]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie Publ., 2006, pp. 104–123 (in Russ.).
15. Neumann D. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich, New York, Prestel Publ., 1989, 208 p.
16. Strick P. Metropolis Wars: The City as Character in Science Fiction Films, *Omni's Screen Flights: Screen Fantasies: The Future According to Science Fiction Cinema*. Garden City, NY, Dolphin/Doubleday Publ., 1984, pp. 43–49.
17. Morton T. *Dark Ecology: For a Logic of Future Coexistence*. New York, Columbia University Press Publ., 2016, 208 p.
18. Trigg D. *Topophobia: A Phenomenology of Anxiety*. London, Bloomsbury Publishing, 2016, 257 p.
19. Khanova P.A. Dark Cities: Dark Ecology and Urban Studies, *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"* [Philosophical and Literary Journal "Logos"], 2019, vol. 29, no. 5 (132), pp. 71–86 (in Russ.).
20. Khamis D. Delving into Horror, *Filosofsko-literaturnyi zhurnal "Logos"* [Philosophical and Literary Journal "Logos"], 2019, vol. 29, no. 5 (132), pp. 135–150 (in Russ.).
21. Bertetti P. Building Science-Fiction Worlds, *World Building: Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam University Press Publ., 2017, pp. 47–61. DOI: 10.1515/9789048525317-003.
22. Golubeva E.V. Wells as a Sacred Spatial Locus, *Molodoi uchenyi* [Young Scientist], 2009, no. 10 (10), pp. 222–225 (in Russ.).
23. Lotman Yu.M. The Dream — a Semiotic Window, *Semiosfera: Kul'tura i vzryv. Vnutri myslyashchikh mirov: Stat'i. Issledovaniya. Zametki (1968–1992)* [Semiosphere: Culture and Explosion. Inside the Thinking Worlds: Articles. Studies. Notes (1968–1992)]. St. Petersburg, Iskusstvo—SPB Publ., 2000, pp. 123–126 (in Russ.).
24. Mustayoki A. Nostalgia for the Soviet Union, *Sovetskoe proshloe i kul'tura nastoyashchego: monografiya v 2 t.* [Soviet Past and Culture of the Present: monograph : in 2 volumes]. Yekaterinburg, 2009, vol. 2, pp. 209–219 (in Russ.).
25. Grant B.K. "Perfection of the Senses": The Mind and the Visual in Fantastic Cinema, *Fantasticheskoe kino. Ehpizod pervyi: sbornik statei* [Fantastic Cinema. Episode One: collected articles]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie Publ., 2006, pp. 19–31 (in Russ.).
26. Eliade M. *The Myth of the Eternal Return: Cosmos and History*. St. Petersburg, Aleteiya Publ., 1998, 249 p. (in Russ.).
27. Martishina N.I. Axiology of the Road in Russian Culture and Its Representation in Philosophy and Literature, *Vestnik Omskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Gumanitarnye issledovaniya* [Review of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian Research], 2020, no. 2 (27), pp. 28–33. DOI: 10.36809/2309-9380-2020-27-28-33 (in Russ.).
28. Varkhotov T.A. Game of Thrones: The Rise and Fall of a Perfect TV Series, *Praksema. Problemy vizual'noi semiotiki* [Praxema. Journal of Visual Semiotics], 2019, no. 4 (22), pp. 60–91. DOI: 10.23951/2312-7899-2019-4-60-91 (in Russ.).
29. Maltseva E.A. Train as a Metaphor in the Russian's Art Culture, *Modernizatsionnye protsessy v obshchestve i na zheleznodorozhnom transporte: istoricheskii opyt i sovremennaya praktika: materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem (4 dekabrya 2014 g.)* [Modernization Processes in Society and in Railway Transport: Historical Experience and Modern Practice: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation (December 4, 2014)]. Omsk, 2014, pp. 281–286 (in Russ.).
30. Zenkin S.N. The Effect of Sci-Fi in Cinema, *Fantasticheskoe kino. Ehpizod pervyi: sbornik statei* [Fantastic Cinema. Episode One: collected articles]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie Publ., 2006, pp. 50–65 (in Russ.).